

## **Do Desenho como Lugar de Acção ao Design como Ser de Transformação** ***From Drawing As Place of Action To Design As Being Transformation***

Marta Calejo – martaluiscacalejo@gmail.com

Estudante de Doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto / Phd Student, Fine Arts School, University of Porto

Graça Magalhães – gracamag@ua.pt

Professora Auxiliar (PhD), Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro / Assistant Prof. (PhD), Communication and Art Department, University of Aveiro

### **Resumo**

Partindo de uma aprendizagem em desenho onde este é encarado como um contentor de marcas deixadas num rasto de acção. Lido como prótese ou incitamento à memória, num jogo de visibilidades e invisibilidades, onde o mimetismo do traço se torna inviável. O desenho como registo tradutor e conversor do gesto de um corpo no espaço. Um processo desenhado que põe em evidência um acontecimento passado, que aconteceu e já lá não está, o que dele temos acesso enquanto vestígios desse acontecimento, estas são as marcas deixadas por um corpo num rasto de acção. Resgatamos essa *poesis* de vestígio (de algo que brevemente desaparecerá), da memória que o desenho (como no mito de *Butades*) representa para, na óptica do design, assumir uma reflexão como elemento simbolicamente capaz de protagonizar o incitamento especulativo de acontecimentos da vida sócio política circundante. Pretendemos contribuir com uma reflexão teórica em design, pensada como concepção de desconstrução e transformação social. Interpretamos o design como uma ferramenta discursiva, cujos objectos serão sempre contentores semânticos; como uma prática que ao estar abrangida pela reprodutibilidade técnica (W. Benjamin) pode ser um motor de dinamização de consciência e de produção de pensamento crítico na malha social da comunidade onde se insere. Pensar o Design não apenas como um medidor de conteúdos, mas como um posicionador conceptual mediante determinado quadro social e político. Fazer do Design um elemento de pertença comprometida com determinado contexto e lugar. Assumindo-se como preposição crítica, como um elemento de emancipação e desconstrução dos arquétipos do pensamento hegemónico.

**Palavras-chave:** emancipação, transformação, crítica, ética e política.

## **Abstract**

*Starting from drawing faced as a mark container left in a track of action. Seeing drawing as prosthesis or memory urging in a game of visibility and invisibility where the mimesis of drawing feature becomes impracticable. Drawing as a translator and a converter of a body's gesture in space. A drawing process that highlights a past event, something that happened and it is there no more, something that is now only just a trace of that past event – these are the marks printed by a body on a track of action. The poesis of mnemonic-trace was recovered (that of something that soon will disappear), the memory that drawing represents (as in Butades myth) to assume by a design point of view a reflection as a symbolic element able to rise speculative urging of surrounding sociopolitical life events. We propose a contribution by a theoretical reflection about design as a conceptual deconstruction and social transformation. We see design as a discursive tool, whose objects will always be seen as semantic containers; as a practice that, by including technical reproducibility (W. Benjamin), can be used as a dynamic awareness within the social network where it is inserted. Thinking Design not only as a mediator of contents but also as a conceptual positioner according to a sociopolitical framework. Making Design a belonging practice which is committed with a determined context and place. Design practice as critical method, as an emancipation and deconstruction element of the archetypes of hegemonic thinking.*

**Key-words:** *Emancipation, Transformation, Criticism, Ethics, Politics*

## **1. Introdução**

Com este estudo pretendemos contribuir com uma reflexão e produção de conteúdo crítico *para e sobre* o Design numa acepção que o vê como um possível agente de transformação social e como agente de cultura. Atribuindo-lhe, deste modo, uma função social, ética e política. Colocando a tónica nos processos de projectação do objecto, bem como na análise da forma que estes adquirem e das implicações na produção de pensamento crítico no contexto social em que se inserem. Deste modo a presente investigação articula dois momentos distintos. Assim sendo podemos dizer que existem dois vectores de charneira na análise proposta por esta investigação, um respeitante a uma parte prática, que se prende com as questões do desenho e das



marcas que perfaz um corpo e um outro respeitante às questões do objecto de Design (na sua abrangência gráfica ou de objecto utilitário) e de que modo este incorpora formalmente os ritos, práticas e acontecimentos quotidianos contemporâneos. No primeiro momento prático, de trabalho exploratório, o desenho é encarado como um cartógrafo do gesto de um corpo na sua relação com os objectos no espaço. O segundo momento analítico, de reflexão teórica, desenvolve um estudo fenomenológico qualitativo, respeitante aos *modus* de pensar e desenhar determinado objecto, aferindo se tais objectos de uso quotidiano, são potencialmente capazes de gerar ressonância no contexto social onde se inserem. Neste segundo momento de exposição mais teórica a pesquisa será elaborada a partir da conjunção de dois legados: a prática do Design, que dirá respeito à pesquisa e análise dos processos de concepção dos objectos e a fenomenologia do Design, onde nos dedicaremos ao estudo da forma e da configuração dos artefactos, bem como, às possíveis mensagens que eles transmitem e que impacto estes poderão ter na malha social. A hipótese lançada pela questão de investigação prende-se com a dualidade crítica e reflexiva da natureza do desenho manifestada no objecto de Design (gráfico ou utilitário).

Metodologicamente podemos dizer que a cada vector analítico da pesquisa corresponde a um corpo e um processo de arquivo específico, cujas características ontológicas são necessariamente diferentes, pois além de corresponderem a momentos distintos da pesquisa, o material que eles abrangem é igualmente de natureza distinta. Por isso, no primeiro momento, o corpo de arquivo é próximo do princípio de 'arquivo de procedência' (Guasch, 2011, pp.15-16), apresentando-se como um território exploratório pretensamente fértil para o escrutínio teórico que se pretende desenvolver na segunda fase da investigação. O segundo momento da pesquisa está pautado por um "*sistema de dispersão*". Nesta fase investigativa procurar-se-á definir, no interior do próprio tecido documental, unidades, conjuntos, séries e relações (Foucault, 1969, p.7). Tratando-se da compreensão dos objectos trazidos para dentro do arquivo, como motor e base de sustentação do discurso ontológico do Design. Deste modo, para além da designação dos signos, o arquivo é também a formação, a possibilidade e a configuração desses signos com as relações de poder, hierarquias, exclusões, inclusões e obstruções. Estabelecendo séries, distinguimos deste modo e

por via do 'mal de arquivo' (Derrida<sup>1</sup> 1995, pp. 24-26) o que é pertinente do que não é, identificando elementos, definindo unidades e descrevendo relações. Nesta fase investigativa o documento de arquivo, não é encarado como matéria inerte, através da qual se tenta reconstituir um *modus operandi* do que deixa apenas rastros, ele procurará definir, no interior do próprio tecido documental, unidades, conjuntos, séries e relações, entre elementos constituintes. Trata-se da compreensão dos objectos trazidos para dentro do arquivo, como base de sustentação do discurso ontológico. Tais objectos apresentam-se, pela sua natureza, como algo fragmentário e descontínuo no tempo e no espaço não sendo, por isso, uma unidade monolítica e inflexível. No corpo de arquivo eles encontram um lugar não de consignação, mas sim de ordenação hierárquica, deste modo, articulando o princípio ontológico e monológico (Derrida, 1995, p.11).

## 2. Do Desenho ou *Lições de Liberdade*

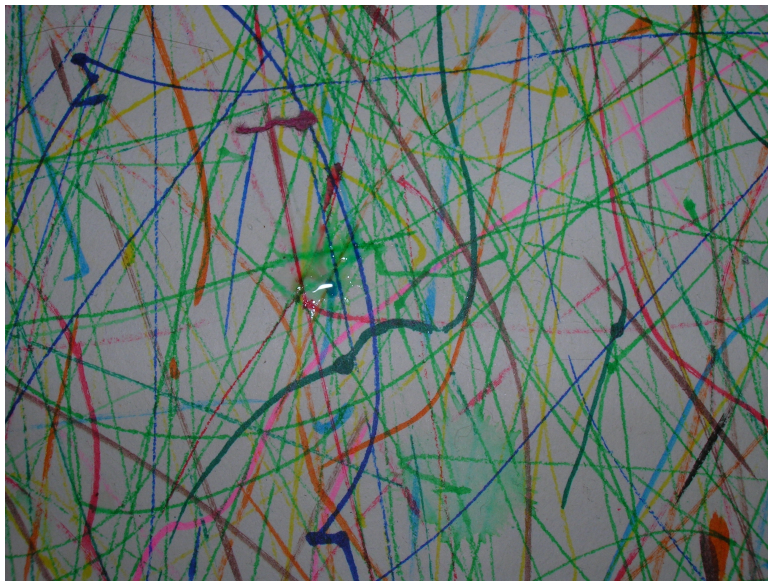
A montante da investigação apresentada contamos com um conjunto de experiências práticas em desenho, onde se põe em evidência as marcas realizadas pela performatividade do corpo e dos objectos no mundo (Imagem 1). Marcas essas que se forjam na usabilidade natural dos espaços e dos objectos e que são projecções automáticas da vida. É nessa interação, nessa usabilidade quotidiana dos espaços e dos objectos, que as marcas surgem, o espaço/desenho é encarado, neste contexto, como um catalisador do imponderável (Imagem 2 e Imagem 3), do erro e das marcas de um corpo.

---

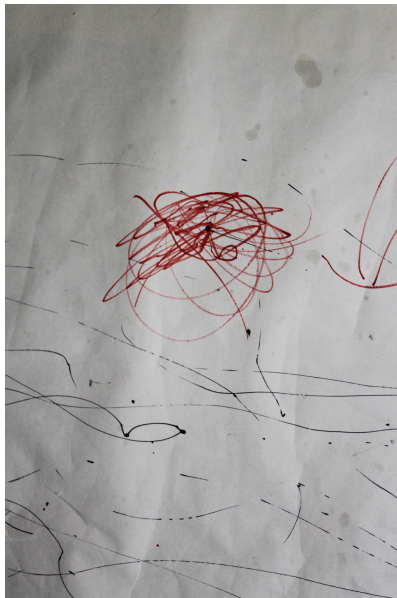
<sup>1</sup> DERRIDA, J. (1995) *Mal d'archive. Une impression freudienne*. Paris: Galilée.



**Imagem 1. Marta Calejo, *Desenho performativo I*, 2003** marcadores sobre papel cenário.



**Imagem 2. Marta Calejo, *Desenho performativo I*, 2003** marcador sobre papel cenário (detalhe - acidente com água).



**Imagem 3. Marta Calejo, *Desenho performativo II*, 2014** marcador sobre papel cenário.  
Dispositivos de desenho presos ao corpo.

Nas experiências que realizamos constatamos que neste processo de registo o desenho também é feito por desaparecimento, ausências<sup>2</sup>, pois do acontecimento *per si*, ou o que deste emerge é o registo como rasto de ação dos gestos performativos de um corpo no espaço. Neste processo metodológico o desenho é encarado como algo que documenta (Imagem 4). Como algo que acumula informação, mas cujo acumular pressupõe uma diferenciação sistemática do registo, pois tudo se processa numa espécie de metamorfose rizomática constante. Como algo que desloca (à semelhança da *performance art*) a performatividade do gesto natural de quem habita um espaço, convertendo-se essa habitabilidade *natural* em desenho/ imagem (Imagem 5). Podemos dizer que os desenhos gerados funcionam como documentos de um acontecimento, como prova/evidência de algo que ali aconteceu e deste modo pode-se dizer que tais artefactos (desenhos) assumem a forma de um espectro ou miragem de uma ação. O termo espectro é retomado a partir do ensaio de Jacques Derrida (1997) para designar as formas que subvertem as posições classificadoras entre realidade e ficção. Dizemos espectro como algo que se imagina, infere ou deduz que tenha acontecido, que se crê ter acontecido mas onde já nada há que ver.

<sup>2</sup> Aparentemente nos objectos de design que fazem parte do nosso arquivo de estudo esta proposição de presença em ausência está igualmente patente. Veremos que consequências epistemológicas e ontológicas resultam desse processo de fazer em design.



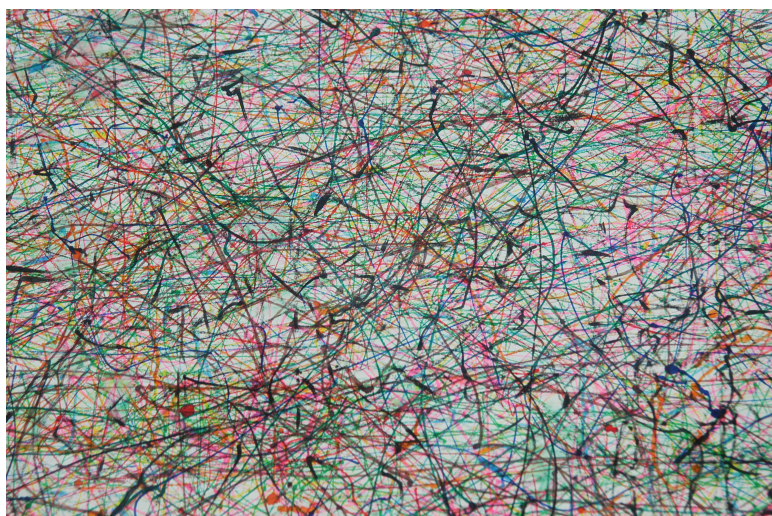


**Imagem 4. Marta Calejo, *Desenho performativo I*, 2003** lápis e marcadores sobre papel cenário. Registo e notas dos acontecimentos presentes no espaço.



**Imagem 5. Marta Calejo, *Desenho performativo II*, 2014** marcadores sobre papel cenário. Omissão do registo das notas e dos acontecimentos presentes no espaço.

Falamos de desenho como espectro documental de algo que aconteceu, mas que não volta a acontecer, desse modo a *mimésis* do traço/ desenho torna-se inviável (Imagem 6).



**Imagem 6.** Marta Calejo, *Desenho performativo I*, 2003 caneta sobre papel cenário (detalhe).

Como na performance que é avessa a uma economia da reprodutibilidade (Phelan 1993, pp. 171-173), também aqui não teríamos forma de mimetizar estes desenhos; acontece uma vez para nunca mais se repetir, a cada tentativa de reprodução o resultado será sempre diferente. Do mesmo modo, em alguns dos objectos de Design trazidos para análise (Imagem 7 e 8), a inviabilidade do mimetismo é um referente, pois eles estão indexado a um acontecimento e lugar específico. A mimetização desses objectos em outros contextos resultará numa perda de sentido e pertinência discursiva/simbólica. Aparentemente tal característica evidência a herança artística do design.



**imagem 7.** Jornal i, *Primeira página do Jornal I*, 6-7 de Outubro de 2012. Impressão offset.



**Imagem 8. Madalena Martins, Super Salazar, 2013, POPs - Projectos Originais Portugueses**

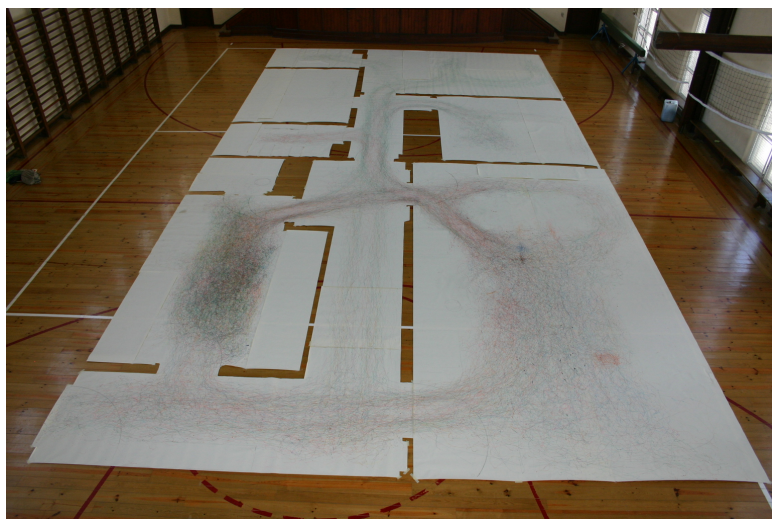
*‘Pensados como comissuras os objectos que emergem das acções podem clarificar o que elas significam, sejam artefatos, seja como modalidade que vinculam os observadores às acções numa cadeia de interdependências.’ (Stiles 1998, p. 230).*

No processo de construção de desenho que propomos, o espectador é simultâneamente observador e fazedor/ produtor de desenho. Aparentemente esta é uma das apredizagens que queremos trazer para a análise dos objectos de Design e das práticas profissionais. Isto é, trazer para o palco do Design uma interdependência de algo que transforma e é transformado nesse processo dialético entre o utilizador do objecto e aquele que o cria. A interdependência faz-se com o que se constrói/ reconstrói, na interação com os outros, com o espaço e com os objectos que este contém.

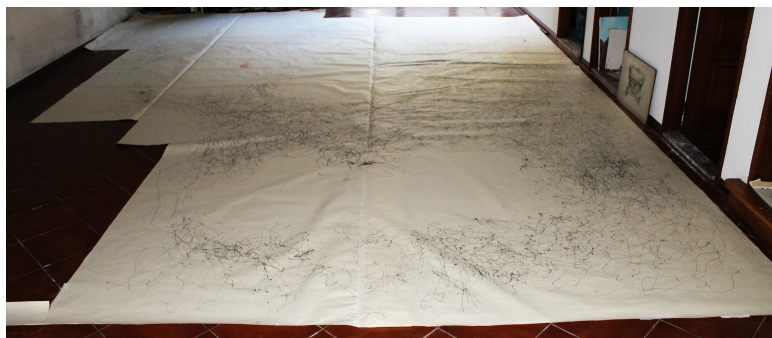
Voltando aos nossos desenhos estes são analisados como eco de acção, como reminiscências. Como refere Kaprow *‘(...) é necessário introduzir neste mito certos princípios de acção, que tem a vantagem de ajudar a manter a presente visibilidade dos acontecimentos (...) dissuade a atenção directa dos efeitos que produzem (...). Ao invés, eles seriam percebidos através das histórias que se multiplicam (...) Com efeito este é o rumor calculado, cujo propósito é estimular o trabalho da imaginação tanto quanto possível (...)’ (1966, pp. 61-62).* Deste modo transferimos os modos de habitar



um espaço arquitectónico, para um modo de fazer desenho. Nestas experiências, onde todo o chão (Imagem 9), ou um compartimento (Imagem 10), de uma habitação, foi forrado a papel e onde os seus usuários usavam próteses de registo<sup>3</sup>, o desenho é lido como um contentor de resíduos, como miragem de um gesto, como testemunho de um acontecimento, ele é vestígio e fragmento de algo, um incitamento à memória para que esteja presente algo que brevemente se tornará ausente. Um somatório de rastros na sua forma mais pueril.



**Imagem 9.** Marta Calejo, *Desenho I*, 2003. Caneta e recorte sobre papel cenário (18 dias).



**Imagem 10.** Marta Calejo, *Desenho II*, 2014. Caneta e recorte sobre papel cenário (algumas horas).

<sup>3</sup> Ou 'Máquinas de Cartografar' fitas de tecido com marcadores na ponta, ver imagem 1. Para compreensão mais detalhada dos processos metodológicos e das conclusões retiradas ler artigos de M. Calejo "O desenho como cartógrafo do quotidiano habitacional" in DUT (Drawing in the University Today - International Meeting on Drawing, Image and Research), i2ADS, Porto: Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto e "O desenho como um cartógrafo em processos de ruína de um gesto na ausência do acontecimento" in Confia – Conferência Internacional de Ilustração e Animação e Desenho

### 3. Design e Transformação ou *Design em Transformação*<sup>4</sup>

Na sua génese, o Design seria o natural herdeiro da disciplina de desenho (o desenho identificado com o *disegno* renascentista, alicerce do artístico). Acreditamos também, que talvez devido a essa proximidade disciplinar o design enquanto prática criativa resgata as marcas acima constatadas, incorporando-as de modo depurado (Imagem 11 e 12)<sup>5</sup> na assumpção formal do objecto de design e com isto resgata uma lógica de criação, que sendo na sua génese herdeira das práticas do desenho, acabando por acrescentar níveis de significação outros.



**Imagem 11. Ana Mir. *Hair disguiser*, 1994-1999, cerâmica, azulejos decorativos para lavabos, produzidos para a Galeria H2 O em Barcelona.**

<sup>4</sup> [Nota prévia: Gostaríamos de ressaltar que na investigação que está a ser desenvolvida contamos com um momento intermédio, onde se faz uma transição analítica entre o momento inicial (abordagem em atelier de desenho) e o último momento de reflexão crítica. Assim sendo, neste lugar intermédio há um capítulo dedicado à análise de autores, cujo trabalho denotasse essa predisposição formal e conceptual para a reflexão sobre a relação que determinado objecto estabelece com o corpo e/ ou espaço que os comporta, no interface de usabilidade do objecto. Os autores escolhidos para esta fase analítica são: Ana Mir, Bruno Carvalho, Colectivo Arara, Fernando Brízio, Francisco Providência, Olga Noronha. Por constrangimento formal passaremos diretamente à consideração crítica proposta.]

<sup>5</sup> Os objetos que apresentamos neste artigo surgem como exemplos, meramente ilustrativos do que propomos como conduta desejável para uma concepção do design que o vê com maiores implicações éticas, sociais e políticas.



**Imagem 12.** Ana Mir. *Hair Disguiser Series*, Dish, 2003, cerâmica.

No nosso acervo investigativo possuímos um conjunto de objectos que apesar de provenientes de uma produção em massa e de cariz utilitário são potencialmente capazes de adquirir narrativas que estão para além da sua função. São objectos limite comprometidos com os seus usuários e/ou com o seu tempo de fazer. Eles mesmos são objectos que põe em evidência vestígios de uma narrativa ou acontecimento outro que transcende a sua dimensão de objecto utilitário. São objectos-fragmento que incorporam uma realidade que está além dos seus limites corpóreos segundo a noção de heterotopia de Michel Foucault <sup>6</sup> e, deste modo, apresentam-se como elementos operativos que em certa medida se conseguem libertar, pelas suas características formais, da condição de objecto meramente utilitário, pois são conceptualmente capazes de perspectivar formulações e relacionar dados conceptuais que estão muito além do objecto em si e do quadro tecnológico que o encerra, transpondo deste modo o *habitat* que seria expectável para os mesmos. Jean Baudrillard constrói uma formulação teórica que problematiza as relações que os objectos estabelecem com o espaço, bem como com os seus utilizadores; que tipo de vivências e juízos fazem sobre os usuários que protagonizam a sua possessão (Baudrillard, 1968, p.21). Baudrillard constata que os objectos multiuso passíveis de desdobramentos, na forma

---

<sup>6</sup> Michel Foucault explora a noção de lugares de desvio com a denominação de heterotopia, isto é, aqueles comportamentos ou lugares que estão fora do que a sociedade aceita no sentido normativo. São nestes espaços de desvio ao normativo que para Foucault estão contidos os conflitos e tensões que se exercem pelas relações de poder de uma determinada sociedade. Ver de modo mais aprofundado o conceito de heterotopia no texto *De Outros Espaços*. M. Foucault 1967.

como se relacionam com o espaço e com os usuários<sup>7</sup>, conseguem uma libertação no que concerne a sua função, mas não, propriamente, enquanto objecto. À luz desta formulação podemos dizer que as imagens-objectos trazidos para análise, embora não caibam na categoria formal de objectos multiuso<sup>8</sup>, podemos afirma-los como objectos que se emancipam da sua função e, em certa medida, se libertam da condição de objecto, pelas suas características formais, bem como pela compreensão que temos deles. Exemplos claros disto são os objectos apresentados nas imagens 7 e 8. A formulação dos objectos e as suas relações com o espaço e o tempo transformou a relação que a sociedade estabelece com a produção dos objectos enquanto entidades físicas e/ou materiais. Deste modo, os objectos mudam a sua aparência, tornam-se mais flexíveis e proporcionam uma economia do espaço. Segundo Baudrillard (1968) não proporcionando por isso uma libertação dos objectos em si mesmos. Através dos objectos trazidos para análise, podemos afirmar, que em certo sentido conseguem eficazmente essa libertação, não quanto à forma, mas quanto ao entendimento que construímos no diálogo que possivelmente estabelecemos com eles. Podemos dizer que estamos diante de objectos que nos dizem algo (ainda que no caso do *Jornal i* ou do *Super Salazar* necessitem de contextualização para o entendimento pleno da mensagem). Tais objectos, são objectos limite, comprometidos com os usuários e com o seu tempo. Comprometimento esse que permite, uma libertação do objecto (enquanto coisa), cuja ausência J. Baudrillard reclamava também para os seus objectos de estudo.

No presente estudo encara-se o Design como disciplina e/ou instrumento de acção, cuja pertinência operativa tende a problematizar e simultaneamente ensaiar uma resposta, em que mais do que *porquê* interessa responder ao *para quê*. Aparentemente o Design é um mediador de conteúdos, mas é também forma, é estrutura, é corpo, é ideia. Assim sendo podemos dizer que uma das linhas estruturantes deste estudo pretende compreender quais os limites de significação que os objectos podem ter, bem

---

<sup>7</sup> 'Ao mesmo tempo que mudam as relações do indivíduo na família e na sociedade, muda o estilo dos objectos e mobiliários. (...) Ao nível do objecto de série, na ausência de uma reestruturação do espaço, esta evolução 'funcional' é somente, para retomar a distinção marxista, uma emancipação, não uma libertação, já que significa apenas a libertação da função do objecto e não do próprio objecto.' (Baudrillard 1968, p. 23-24)

<sup>8</sup> J. Baudrillard na sua obra dá como exemplo de objecto multi-uso o sofá-cama.

como os seus limites comunicativos, para além das funções atribuídas, quando operamos face a preceitos normativos das formas dos objectos de uso quotidiano. Entendemos o Design enquanto elemento de transformação, tal como Judith Butler (1993) a propósito do quadro semântico que perspectiva o acto performativo do quotidiano, que não sendo um acontecimento directo é, isso sim, fruto da repetição de gestos fortemente codificados que ao serem apropriados indevidamente ou desviados, provocam mudanças de código, do quadro simbólico que os sustenta, ou como M. Foucault cuja teorização recaiu sobre como a forma das coisas será sempre uma resenha dos poderes dominantes, ou ainda como Walter Benjamin ao debruçar-se sobre a existência de uma memória colectiva, como um quadro semântico comum que nos rege enquanto elementos de pertença a um mesmo núcleo. Pensamos o Design como uma ferramenta com possibilidades reais de *des-construção* da narrativa hegemónica<sup>9</sup>. Tal subversão acontece quando alteramos por processos de diferenciação determinado legado simbólico. Esse processo de *re-presentar*<sup>10</sup> diferente, trazido para o território do Design, torna-se num instrumento de transformação da narrativa hegemónica, porque causar estranheza pode legitimamente ser um elemento dinamizador de consciências e uma espécie de *leitmotiv* para a reflexão crítica. A mensagem (ou num sentido metafórico a voz do designer) atravessa o signo (objecto por ele criado) ganhando existência e significado fora dele. Os objectos que trazemos para análise são artefactos que tem existências múltiplas e são tudo menos *mono linguísticos* ou um *bricabraque* discursivo. Tais objectos representam um incentivo ao pensamento crítico do usuário, um incentivo a olhar o mundo com os olhos de um poeta ou filósofo, aprendendo a ler o mundo e questionando o que se passa à sua volta. Deste modo pensamos o Design como (1) exercício de democracia, (2) instrumento de produção de pensamento crítico. Atribuindo aos designers a dupla função de criadores e de agentes críticos, o Design resulta da possibilidade do desenho se manifestar no objecto pela dualidade criativa e reflexiva. Compreendendo a

---

<sup>9</sup> Desconstrução ou Des-construção, tal como em Derrida deve ser entendido como um gesto duplo que inverte a ordem e desloca a estrutura, ou seja é pelo deslocamento dessa estrutura que subvertemos a ordem hegemónica provocando uma alteração estrutural no interior do deferido, sendo por esse duplo movimento que se transforma e se reinventa uma nova ordem.

<sup>10</sup> Jogo linguístico retomado a partir do ensaio de Derrida, *A Voz e o Fenómeno*, onde re-presentar, significa representar no sentido geral de *Vorstellung*, mas também no sentido de re-presentar como repetição ou reprodução da *apresentação*, ou seja, no sentido de um elemento representante que substitui, que ocupa um lugar de uma outra *Vorstellung* (*Representation*) [Derrida 1967, p. 62].

prática do Design enquanto ferramenta de criação do objecto abrangido pela reprodutibilidade técnica, pode legitimamente ser encarado como elemento de transformação social.

#### 4. Considerações Finais

Entendemos que, aparentemente, o acto de criar um objecto ou artefacto estético, será também um movimento de inscrição numa plataforma discursiva, sendo por si só, um acto de continuar ou não uma narrativa já existente e com isto um posicionamento face a determinada realidade simbólica. Deste modo interpretamos o Design como ferramenta discursiva, enquanto *corpus* de acção, de análise e de interação com o *outro*. Interessando aqui, o objecto e os processos de criação enquanto posicionadores conceptuais, mediante determinado quadro simbólico e discursivo. Falamos por isso de um DESIGN com letra maiúscula, que se serve da semiótica como modo de comprometimento social, ético e político. Falámos do Design, enquanto ferramenta de criação, pode ser um elemento de transformação social.

Aparentemente, na maioria das vezes, no que concerne à actividade criativa do design, parece haver uma propensa intenção de desvio ou redenção, em relação ao simbólico. Enquanto no processo artístico contemporâneo o simbólico parece convertido no sintoma da arte o design parece deambular por 'esteticismos' múltiplos, pretensamente descomprometidos quando na realidade a sua vocação seria a assumpção formal, convertida no artefacto, comprometido com o simbólico na sua relação identitária com um determinado tempo e lugar.

#### Referências bibliográficas / References

Baudrillard, J. (2004). *O Sistema dos Objectos*. São Paulo: Prespectiva Ed. (1ª ed. *Le système des objets*, Gallimard, 1968)

BUTLER, J. (2002). *Cuerpos que importan: sobre los limites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Iberica, S.A. (1ª ed. *Bodies that Mater. On the Discursive Limits of "sex"*. Routledge, 1993)



Derrida, J. (2012). *A Voz e o Fenómeno. Introdução ao Problema do Signo na fenomenologia de Husserl*. Lisboa: Edições 70 (1ª ed. *La Voix et le Phenomene*. Presses Universitaires de France, 1967)

Derrida J. (2003). Marx no es un Don Nadie, in Peretti, C. (ed.), *Espectografias (desde Marx y Derrida)*. Madrid: Edición Cristina de Peretti 2003 (1ª ed. *Marx en jeu*, Descartes & Cie, Paris, 1997, pp. 9-28)

[www.redaprenderycambiar.com.ar/derrida/textos/marx\\_karl\\_teatro.html](http://www.redaprenderycambiar.com.ar/derrida/textos/marx_karl_teatro.html) , [Consulta: 08 Abril 2016]

Derrida, J. (2001). *Mal de Arquivo. Uma Impressão Freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, (1º ed. *Mal d'Archive*. Éditions Galilée 1995)

FOUCAULT, M. (1967). *De Outros Espaços*. Conferência proferida por Michel Foucault no Cercle d'Études Architecturales, em 14 de Março de 1967  
[http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault\\_pt.html](http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html) , [Consulta: 20 Abril 2016]

Foucault, M. (2008). *A Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitário (1º ed. *L' Archéologie du Savoir*, Gallimard, 1969)

Foucault, M. (2012). *A Ordem do Discurso aula inaugural no College de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970*. São Paulo: Edições Loyola (1º ed. *L'orde du discours. Leçon inaugurale au Collège de France prononce le 2 décembre 1970*, Gallimard, 1971)

Guasch, A. M. (2011). *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, Tipologías y Discontinuidades*. Madrid: Ediciones Akal

Kaprow, A. (2003). *Happening Are Dead: Long Live the Happenings*. Essays on the Blurring of Art and Life. Expanded Edition. Los Angeles: University of California Press (1ª ed. 1966)



Phelan, P. (2001). *A ontologia da performance: representação sem reprodução*.  
Revista de Comunicação e Linguagens, No 24, Lisboa: Edições Cosmos

Stiles, K. (1998). *Uncorrupted Joy: International Art Actions*. in Schimmel, Paul (ed.)  
(1998). *Out of Actions: Between performance and the object 1949-1979*. London:  
Thames & Hudson.